

Retrospectiva Batman: Arkham Origins

- Muito Bom, Apesar de Falho/Muita Coisa Para Alcançar (Se Igualar)

Introdução

Arkham Asylum foi uma surpresa para muitos quando saiu em 2009. Mudou a perspectiva que jogos licenciados, em particular jogos de super heróis podiam ser não apenas muito bons, mas incríveis. Foi um jogo tão bom que elevou muito a meta de qualidade de jogos de super herói.

A partir daí jogos que não tivessem uma qualidade próxima ou superior não teriam tanta relevância. Isso foi bom, porque a qualidade desse tipo de jogo aumentou, mas ao mesmo tempo houve a dúvida se *Asylum* poderia ser superado.

Dois anos depois em 2011 saiu **Arkham City**, e o jogo não era somente maior, mas melhor em todos os aspectos (exceto talvez na atmosfera, que não era tão sombria quanto seu antecessor), e elevou ainda mais a meta de qualidade do gênero (ou subgênero) de super heróis.

O sucesso dos dois jogos permitiu que Arkham se tornasse uma franquia, então em 2013, dois anos depois de *Arkham City*, saiu **Batman: Arkham Origins**. Então como foi esse jogo? O que ele teve de bom? E será que conseguiu atingir o nível de qualidade dos dois maiores jogos de super herói até aquele ponto? Bom, é para isso que esse vídeo existe, bem vindos à minha Retrospectiva Batman: Arkham Origins.

Depois de Arkham City

Antes de poder examinar o jogo que é tema deste vídeo, é importante olhar para o momento pré lançamento dele e pós *Arkham City*. Como dito no vídeo anterior, *Arkham City* foi um sucesso de vendas e de crítica. Em vendas, mais de 4 milhões e 600 mil unidades foram distribuídas, um número impressionante se comparado com *Asylum* que até o lançamento de *City* distribuiu por volta de 4 milhões e 300 mil unidades, e em recepção de acordo com o site Metacritic superou *Asylum* e se tornou o jogo de super herói com a média de avaliações mais alta das três plataformas que ele foi lançado originalmente: o Playstation 3, o Xbox 360 e o PC.

Ou seja, o terreno estava preparado para uma continuação. Rocksteady Studios, o estúdio responsável pelos dois jogos antecessores, começou a trabalhar na continuação em paralelo com a DLC de *City*, **A Vingança da Arlequina**. Aparentemente, a conclusão do jogo se daria em 2014, deixando uma janela de lançamento da WB Games para 2013. Então enquanto a Rocksteady trabalhava no seu jogo, a WB Games deu o próximo jogo para outro estúdio.

O trabalho foi entregue ao estúdio **WB Games Montreal**, que nunca trabalhou em nenhum jogo próprio anteriormente, mas foi responsável pelo porte de *Arkham City* para o Nintendo Wii U em 2012, intitulado **Armored Edition**, que foi um título de lançamento para o console. O trabalho nesse porte permitiu que os funcionários do estúdio se familiarizassem com o kit

de desenvolvimento usado pela Rocksteady, o que ditou como o jogo seria a partir dali. De forma que não houvesse possíveis contradições com o que a Rocksteady estava trabalhando naquele momento, a ambientação e história do jogo foram movidas de depois de *Arkham City* para antes mesmo de *Arkham Asylum*, dessa forma a parte criativa da WB Games Montreal teria uma referência do o quê e como que poderia trabalhar a sua experiência, ao mesmo tempo que nesse contexto existia uma certa liberdade criativa para como os eventos se desenrolaram.

E esse é o contexto onde *Arkham Origins* existiu: feito por um estúdio que nunca tinha feito nada próprio, mas com familiaridade das ferramentas de outro estúdio. E esse resultado que é tema desse vídeo.

Design

Para começo, *Arkham Origins* tem uma **direção de arte** parecida com a de *City*, só que um pouco levada ao extremo. Enquanto que *City* pega a atmosfera de uma noite fria, *Origins* leva isso ao extremo colocando uma noite nevada na véspera de natal.

Devido ao fato de *Arkham Origins* ser feito por um estúdio diferente dos dois jogos anteriores, os personagens presentes na história tiveram um **redesign** significativo. **Batman** antes de usar um traje mais justo e texturizado, surge com uma armadura mais tática, que é bem única ainda mais com uma paleta de cores mais próxima do cinza do que do preto. Os outros personagens parecem mais novo em relação às suas aparências dos jogos anteriores, e em casos de Batman, Pinguim, Bane, Jim Gordon, Barbara Gordon, o Enigma e o Pistoleiro é possível enxergar que eles mudaram do que eram em *Arkham Origins* para *Arkham Asylum*/*Arkham City*, mas no caso de alguns personagens como o Coringa e o Crocodilo, fica muito destoante.

Por conta de vários personagens serem mais novos do que as versões presentes em *Asylum* e *City*, novos atores foram escalados para fazer esses personagens. Alguns poucos reprisaram seus papéis, como **Wally Wingert** voltou para fazer o Enigma, e continua dando a mesma atitude arrogante do personagem; **Nolan North** voltou para fazer o Pinguim, e ainda mantém o tom canastrão; e **Martin Jarvis** também retornou como Alfred, com mais presença e com a mesma postura sábia e consciente, mas um pouco menos sarcástico.

Roger Craig Smith sucedeu Kevin Conroy como Batman. Smith não tentou replicar o jeito de Conroy, mas ele compartilha de algumas técnicas, como fazer uma voz para Batman e uma para Bruce Wayne. No geral Smith é mais agressivo e um pouco menos intimidador.

Enquanto que Smith sucedeu Conroy, **Troy Baker** sucedeu Mark Hamill. Mas Baker, ainda que tenha feito um excelente trabalho, a atuação dele é muito próxima ao que Hamill fez anteriormente. Ele não tentou fazer algo muito diferente, mas pode ser que tenha sido proposital para mostrar que o Coringa é o mesmo psicótico desde o começo.

J.B. Blanc sucedeu Fred Tatasciore como Bane, e ele se destaca. Primeiro porque em *Asylum*, Bane era um personagem rancoroso desesperado por obter vingança. Em *City*, ainda tem uma ira, mas dá sinais de cautela e estratégia. Em *Origins* o personagem tem a brutalidade pelo qual é conhecido, mas aqui ele toma o lado estratégico em um outro nível. Ele está mais calmo e menos impulsivo também.

Eu poderia seguir com todos os exemplos de substituições, mas a comparação não seria justa. Por exemplo, **Khary Payton** e **Kelsey Lansdowne** sucederam Steven Blum e Kimberly Brooks como o Crocodilo e Barbara Gordon, respectivamente, mas enquanto que os originais tinham muito mais presença nos jogos anteriores, aqui os novatos fazem uma

ponta praticamente, não dando espaço para os novatos brilharem. O mesmo vale para **Brian Bloom**, que sucedeu Nolan North como o Máscara Negra e para **Michael Gough** que fez Jim Gordon em Arkham Origins, sucedendo Tom Kane em Arkham Asylum e David Kaye em Arkham City, mas tanto Máscara quanto Jim Gordon tem muito mais presença em Origins do que nos jogos anteriores combinados, e fica muito difícil dizer que os atores novos superaram os anteriores.

Tal qual seu antecessor, *Arkham Origins* foi totalmente localizado em português, mas assim com *Injustice: Gods Among Us*, Arkham Origins recebeu uma **dublagem** em português. Boa parte do elenco reprisa seus papéis vindos da Trilogia Cavaleiro das Trevas, com alguns casos reprisando de outros trabalhos dublados. Por conta disso, a maioria das vozes combinam com os personagens, exceto por alguns casos. O mais notável para mim foi a escalação do ator **Marcelo Garcia** no papel de Exterminador. Para quem não conhece, Garcia é conhecido por até aquele momento ter feito o Flash em vários trabalhos, incluindo o próprio jogo Injustice. Eu não venho aqui criticar a qualidade do trabalho dele ou dizer que ele não fez um bom trabalho em Arkham Origins, mas para mim a voz dele não combinou com o papel do Exterminador. E é esquisito a escalação dele porque no mesmo jogo o ator **Ricardo Schnetzer**, que fez a voz do Exterminador em vários trabalhos antes, principalmente em Os Jovens Titãs, fez o personagem o Pássaro.

Devido à limitação de que a maior parte das cenas os atores só tinham acesso aos áudios como referência, comprometeu um pouco a qualidade como um todo. Não se engane, o desenrolar da história principal e de algumas secundárias são até que bem feitos. Mas dentro do jogo, por conta dessa limitação, algumas atuações são ou muito exageradas, ou com pouca emoção. Outra coisa que compromete a qualidade é a mixagem: em alguns momentos o áudio fica muito baixo para ser ouvido.

Exploração

Arkham Origins reutiliza o **mapa** de Arkham City, dado que a prisão um dia foi uma parte da cidade, mas adaptado para um momento antes e com algumas modificações. Além da parte referente a Arkham City, foi adicionado outra parte da cidade, de tamanho parecido. Dessa forma, ainda que seja um cenário praticamente morto, o jogo passa a sensação de estar em Gotham City. E essa falta de vida pode ser justificada com o fato de que o jogo se passa na véspera de Natal.

Para conectar as duas partes existe a **Ponte Pioneer**. A inclusão dela é um problema porque ela é a única conexão direta entre os dois pedaços da cidade, e mesmo que seja possível ir planando de uma ponta a outra, a distância entre as duas partes, por consequência o comprimento da ponte, é tão grande que não compensa, mesmo para jogadores experientes.

Progredindo na história e com as melhorias, é possível invadir **Torres de Interferência** e desbloquear a viagem rápida para certos bairros, através da Bat-Asa, o que trivializa o uso da ponte. Mas para ter todos os pontos de viagem rápida liberados é necessário ter certos aparelhos.

Origins trouxe o **Sistema do Cavaleiro das Trevas**. Ele é separado em quatro categorias: **vigilante das sombras**, que envolvem desafios de combate; **protetor de gotham**, que requer que Batman realize certas ações físicas; **pior pesadelo**, relacionado às ações do modo predador; e **o maior detetive do mundo**, que está ligado a progressão do jogo como um todo. Cada um com 15 desafios únicos, e ao concluir deles, pontos de experiência são dados e alguns dão habilidades ou aparelhos novos. O problema é que a progressão

desses desafios é linear, ou seja, para completar o desafio número 4 de qualquer tipo antes o jogador precisa completar os desafios de 1 a 3. E o que piora é que a janela de oportunidade para alguns deles só ocorre em algumas partes da história principal, e que não ficam acessíveis depois de concluídas. Ainda é possível completá-los, mesmo com a história terminada, mas em um outro modo que será mencionado mais tarde.

Uma coisa que infelizmente compromete e muito a experiência de jogar Arkham Origins são os incontáveis **bugs**. Existem bugs de tudo quanto é tipo: pessoas arremessadas nas alturas e velocidades absurdas, reiniciar o jogo e o item que dá progresso ao trecho simplesmente desaparecer e não voltar; o jogo congelar do nada (e isso aconteceu comigo 3 vezes enquanto gravava imagens para esse vídeo); ficar preso em cantos. Ambos Asylum e City tinham um desempenho praticamente impecável nos consoles, e hoje em dia rodam liso em um pc que atende os requisitos recomendados, mas até hoje, mesmo nos consoles, Origins é um antro de problemas técnicos.

Jogabilidade

Combate

O **combate** não teve muitas melhorias, por assim dizer. Por conta da WB Montreal reutilizar os mesmos assets de Arkham City, Origins não traz muitas novidades. Ao longo do jogo, Batman recebe as mesmas melhorias que estão presentes em Arkham City: **o combo multi nocaute no chão; o enxame de morcegos; a quebra de armas inimigas**; todos os movimentos que estavam em City retornaram em Origins. Uma adição boa é que agora é possível **acumular 3 ataques críticos**. Em City, se o jogador não usasse o ataque crítico, mas continuasse com o contador, ainda assim somente um golpe crítico poderia ser usado. Aqui em Origins é possível dar um enxame de morcegos, seguido de um quebra armas e seguido de um nocaute instantâneo, por exemplo, o que motiva o jogador a continuar o contador.

O jogo também reutiliza os mesmos **inimigos**: os **normais**; os **equipados com facas, escudos, bastões elétricos e armas de fogo**; os **equipados com proteção** que não podem ser atacados diretamente e devem ser surrados; e eventualmente nas secundárias aparecem as **ninjas femininas**. Os únicos que não retornaram foram os infectados com o TITAN, e faz sentido já que no momento da história desse jogo o composto não existia. Existem três adições pequenas: a primeira delas são os **capangas bufados**, que são maiores e não podem ser contra atacados, e assim como os infectados de TITAN, mas diferente deles aqui podem ser atacados diretamente, e mais para frente na história aparecem com armaduras, que precisam ser surradas para serem destruídas e assim eliminá-los; outro são os **artistas marciais**, diferente das ninjas, eles não carregam espadas, por conta disso não avançam com ataques que precisam ser desviados, ao invés disso eles realizam dois ataques consecutivos que precisam ser contra-atacados, também são capazes de contra atacar Batman, mas esses contra-ataques podem ser contra atacados, por assim dizer, também não podem sofrer eliminação rápida, mas podem ser surrados; e finalmente os inimigos **infectados com o TN-1** do Bane. Tal qual os blindados, eles não podem ser atacados diretamente, mas podem ser contra atacados e precisam ser surrados, quando isso acontece ou quando recebem um nocaute instantâneo pela primeira vez, eles perdem o reservatório de veneno e se tornam um inimigo comum.

Detetive

Os **segmentos de Detetive** foram os que tiveram uma melhoria significativa. Durante uma investigação, Batman agora cria uma linha do tempo do incidente, e precisa analisar as pistas e a sequência de eventos, avançando e retrocedendo os acontecimentos, encontrando a trajetória de objetos e aos poucos montando a linha do tempo completa, e solucionando o mistério. É uma melhoria considerável em relação aos dois títulos anteriores, e por mais que não seja a investigação mais complexa que exista, faz parecer ainda mais como o maior detetive do mundo.

Predador

O **modo predador** foi o único que não recebeu uma melhoria considerável. Ainda possui os mesmos recursos como as **grades de chão**, as **gárgulas**, os **extintores** para causar uma nuvem de fumaça, os **tanques de propano** para nocautear os inimigos, as **paredes e tetos frágeis**, as **paredes e tetos que podem ser explodidos**, nenhum recurso novo se comparado com Arkham City. Nenhum tipo de inimigo novo foi introduzido, ainda existem os normais armados, os com suportes para minas terrestres, os com visores térmicos, os blindados e os com mochilas anuladoras.

Não que esses momentos pioraram, eles continuam iguais em relação a City, em cenários novos e diferentes. O ponto é que novos recursos para abates nos cenários não foram implementados, o que é uma pena considerando que é um jogo novo.

Cinto de Utilidades

Origins traz a maioria dos aparelhos de City: os **batarangues normais** e o de **controle remoto**, a **bat-garra**, o **gel explosivo**, o **sequenciador criptográfico** e a **bomba de fumaça**, todos funcionando do mesmo jeito que em City. Eventualmente o jogador pode obter o **batarangue sônico**, a **granada de cola**, que funciona do mesmo jeito que a granada de gelo de Arkham City, mas com um nome e uma estética diferentes porque nesse ponto da história, Batman não cruzou caminho com o Sr. Frio, e o **anulador** que tem a mesma função do neutralizador de Arkham City, a melhoria é que agora são 3 cargas e não só 2. De Arkham Asylum voltou também os **multi-batarangues**, que também vão até 3. Houveram algumas remoções, como o **Lançador de Cabo** e a **Carga Elétrica Remota**, mas Origins compensa a falta deles com outros dois aparelhos novos:

A Garra Remota foi introduzida aqui, e desempenha um papel semelhante ao lançador de cabo, mas de forma menos livre. Primeiro porque ela de fato atira cabos em dois pontos específicos ou entre duas gárgulas, mas em compensação pode ser usada entre dois capangas, para prender capangas normais nas gárgulas até 3 vezes, ou arremessar extintores de incêndio e tanques de propano em capangas, algo muito prático ainda mais quando em City para estourar um extintor ou um tanque era necessário esperar um inimigo se aproximar de um deles para ativá-los. Enquanto em cima do cabo, é possível dar um golpe em corda bamba, ou se usar a roldana dá para se jogar em um inimigo abaixo do herói, duas formas novas de abates com aparelhos que são muito estilosas. O único defeito da garra é não ter como usá-la em combate.

O outro é o **Detonador de Abalo**, que quando usado contra um inimigo armado também faz a arma dele disparar sozinha, tal qual a Carga Elétrica, mas tem um tempo de espera entre

o lançamento e a detonação, enquanto que para a Carga Elétrica, ambos eram simultâneos, mas diferente dela, o Detonador quando usado contra inimigos normais eles irão contudir ao invés de simplesmente ter um ataque de choque, o que tem suas vantagens.

A maior adição dos aparelhos, que na verdade foi introduzida na edição *Armored* do Wii U, seria as **luvas de choque**. Em certo ponto da história, Batman as adquire do super vilão Choque, e as usa contra os inimigos. As luvas de choque são nada mais que um modo turbinado onde cada golpe aumenta o contador em dois acertos, e Batman pode atacar qualquer inimigo diretamente, sem exceção. Ele ainda fica vulnerável a ataques, mas tem que estar muito distraído para receber um golpe nesse estado. Se por um lado ele facilita o combate para jogadores menos experientes, por outro ele facilita tanto o combate que torna o uso das outras técnicas quase que irrelevante.

História (parte 1)

Paul Dini, que contribuiu com a narrativa para os dois jogos anteriores, não foi chamado para trabalhar em *Arkham Origins*. Assim como *Asylum*, que se inspirou em uma graphic novel mas não adaptou de forma direta, *Origins* se inspira em duas graphic novels: **Ano Um** e **Batman: Noél**. A inspiração de *Ano Um* vem do início da carreira do herói como vigilante e a relação dele com Jim Gordon e a polícia de Gotham. De *Noél* a história puxa o cenário da véspera de Natal, e a perseguição do Coringa pelo Batman.

Apesar do título, a história do jogo não começa no momento exato em que Bruce Wayne começou a sua carreira como vigilante, mas a partir de um dos primeiros anos dele como o Batman, ao ponto da polícia de Gotham não saber se ele de fato existe ou se é a imaginação dos criminosos. Mas consegue ser notado por líderes mafiosos, entre eles o **Máscara Negra**.

Ao investigar uma invasão na Prisão Blackgate, Batman descobre que o vilão colocou um prêmio de 50 milhões de dólares pela cabeça dele, recompensa disputada por **8 assassinos**: Crocodilo, o Choque, Exterminador, Copperhead, o Pistoleiro, Lady Shiva, o Vagalume e Bane. E agora ele precisa pará-los e também o Máscara Negra.

A história é boa, ainda não sendo tão original quanto *Arkham City*, *Origins* traz mais da relação Bruce Wayne/Batman. Como é um dos anos iniciais do herói, existe um conflito em Bruce Wayne se tornar o Batman. A polícia e mesmo Alfred disputam a legitimidade da cruzada de Batman, com Alfred visando o bem estar Bruce, e a polícia de Gotham que vê o herói de forma unânime como uma ameaça.

Para bem ou para mal, nem todos os 8 assassinos são enfrentados na missão principal, o Pistoleiro e Lady Shiva ficaram reclusos às missões secundárias. Mas ainda assim, os 6 restantes geraram boas batalhas de chefes.

Chefes

Chefe: Crocodilo

No começo do jogo, O Crocodilo escolta o Máscara Negra pela Prisão de Blackgate. Ele fica para trás para tentar pegar a recompensa pelo morcego, e começa a primeira batalha contra um chefe.

Ele ataca com investidas que não podem ser interrompidas ou contra atacadas, e eventualmente recebe o auxílio de alguns capangas do Máscara Negra. Ele não pode ser atacado diretamente, para machucá-lo é preciso contundi-lo para assim iniciar uma surra. Assim que a surra for concluída, o Crocodilo irá arrancar um tanque de gás e atirar no Batman. Esse ataque não pode ser esquivado, devido ao tamanho tanque, para interrompê-lo, é necessário usar batarangue rápido três vezes.

A batalha não é a mais complexa do jogo, até porque é a primeira, mas é um bom começo para testar o jogador se ele consegue desviar de ataques, se ele consegue usar a esquiva e se ele consegue usar o acesso rápido do batarangue. A conclusão é muito boa, com Batman tentando arrancar informações do Crocodilo, mas ele se recusa e acaba nocauteado na beira de um precipício.

Chefe: Choque

No clube da luta do Pinguim, o Choque surge para confrontar o Batman, o provocando demais. Mas bastou um golpe do herói para nocautear o vilão. Sério, isso foi decepcionante num nível nunca antes visto. Tudo bem que o Choque não um vilão conhecido do Cavaleiro das Trevas, ou mesmo de alta categoria, mas criou-se todo um cenário para que ocorresse uma batalha no mínimo interessante, e no final das contas não passou de uma piada.

Quando eu joguei pela primeira vez, eu achei que fosse um easter egg, porque eu nem deixei o Choque terminar a frase, mas jogando novamente, ele espera para o Batman dar o primeiro golpe. Que Decepção.

Chefe: Exterminador

Depois de falar com o Pinguim o Exterminador aparece para enfrentar o Batman. Inicialmente equipado com um bastão e a garra remota, Exterminador parte para cima com ataques que podem ser contra atacados, mas que se contra atacados não causarão dano. O diferencial é que ele pode contra atacar os ataques do herói, e tem uma resistência muito grande. Ele é imune a batarangues e gel explosivo, mas é possível usar a bat-garra e dar um ataque nele. Quando a vida dele atingir certas quantidades, ele irá usar a garra remota contra o Batman, atirando no peito dele, conectando com um tanque de propano e em seguida atirando.

Eventualmente, os contra ataques dele vão precisar de dois acertos para funcionarem, e ele partirá para cima do Cavaleiro das Trevas de forma idêntica a Ra's al Ghul de Arkham City, requerendo vários contra ataques em sequência e tomando uma surra ao final. Chegando na metade da vida dele, Batman irá quebrar o bastão e ele puxará uma katana, que possui um tempo do contra ataque diferente do bastão.

Não é uma batalha com segredos, é bem simples, mas o interessante é que pela primeira vez Batman enfrenta um oponente com o nível de habilidade marcial próximo ao dele, sem contar que as animações de contra ataque são muito bonitas, por mais que reutilize o momento de contra ataque massivo da batalha de Ra's al Ghul. Também tem uma conclusão boa: com Batman tomando a espada do Exterminador e nocauteando ele no cabo dela. Uma pena que é uma batalha tão boa bem no começo do jogo.

Chefe: Copperhead

Ao resgatar o Máscara Negra, Copperhead aparece, e infecta Batman uma toxina. Alfred consegue preparar um soro. No progresso, Batman começa a sofrer alucinações, e Copperhead começa a aparecer várias vezes. Chegando no ponto em que a cura será lançada, Batman precisa enfrentar a vilã.

Copperhead age da mesma forma que as ninjas: realiza ataques normais, é imune a quase todos os aparelhos e é capaz de esquivar de ataques e realizar ataques em sequência com suas garras que precisam ser desviados. Similar à batalha de Ra's al Ghul, ela ataca em horda, e a partir da terceira leva ela usa um ataque em área que só pode ser esquivado.

É a batalha mais complexa no aspecto técnico, mas visualmente é muito interessante, remetendo bem às alucinações do Espantalho ou do próprio Ra's al Ghul, mas fazendo do seu próprio jeito.

A conclusão é ok, nem magnífica como a batalha do Exterminador nem decepcionante como a batalha do Choque. Batman consegue dar um belo golpe na Copperhead e trancá-la num container.

Chefe: Bane (1ª batalha)

Chegando até a cobertura do Royal Hotel, Batman enfrenta Bane pela primeira vez. Ele ataca com investidas que não podem ser contra atacadas, e eventualmente ataca com um soco que pode ser contra atacado, mas que esse contra ataque não causa dano. A forma de causar dano nele é atordoá-lo uma vez e surrá-lo em seguida. Com um quarto da vida dele tomado, Bane tira o casaco e mostra o seu suprimento de TN-1. A vida dele ficará preenchida com a toxina, e não receberá dano até ser atordoado com capa três vezes seguidas e surrado depois, para assim acumular a ação especial e usar o nocaute instantâneo para soltar o fluido do TN-1 e assim causar dano.

Tirando metade da vida do Bane, Batman será atirado para a sacada do hotel, e aqui começa a segunda metade da batalha. Agora Bane executa várias investidas em sequência que só podem ser desviadas, e ao final realiza um ataque em área. Para derrotá-lo, basta utilizar o método anterior. Se as luvas de choque estiverem carregadas, quando Batman executa o golpe instantâneo elas somarão mais dano. Em certo ponto capangas do Coringa irão aparecer, mas é relativamente tranquilo, já que quando Bane parte para as investidas eles podem tomar os golpes.

Não tem muito segredo, e dá para passar por ela de forma tranquila desde que o jogador não sofra muitos acertos do Bane. E a conclusão é interessante porque a barra de vida do Bane não é zerada. Ele não é derrotado, com a promessa de retornar para quebrar o morcego.

Chefe: Vagalume

Antes que possa ir atrás de Bane, O Vagalume faz reféns na Ponte Pioneer e arma bombas para pegar o morcego. Depois de desarmar as bombas e resgatar os reféns, o vilão dá as caras e enfrenta o Cruzado Encapuzado.

O Vagalume fica à distância graças ao seu propulsor a jato e usa seu lança-chamas para atacar de longe e eventualmente um conjunto de bombas que causam dano em área. O jeito de causar dano é acertar os batarangues, mas eles causam muito pouco dano, menos

de uma barra. O segredo é jogar a granada, que deixará o Vagalume imóvel assim é possível atirar vários batarangues. quando uma parte da vida dele é reduzida, aparece a opção de usar a bat-garra nele, acertando e apertando os QTEs um bom dano é causado ao piromaniaco. Ao tirar toda a vida dele, o Vagalume surta e começa a atirar bombas na ponte, basta desviar e na cutscene final usar o gancho para derrotá-lo. Tecnicamente falando é bem simples e diferente do que foi apresentado nesse jogo, mas por se passar em várias partes da ponte, acontecer trocas de cenários, além da conclusão intensa no ar dá uma sensação cinematográfica para essa batalha.

História (parte 2)

Enquanto vai atrás do Máscara Negra, Batman acaba examinando o apartamento do vilão, e descobre que lá aconteceu um assassinato provocado por um indivíduo misterioso conhecido como 'O Coringa'. Ao encontrar o Máscara Negra, ele se depara com ele e Roman Sionis sem máscara. Mas Roman Sionis é o Máscara Negra, então quem é essa figura mascarada? Então é revelado que o Coringa assassinou a namorada de Sionis, tomou a identidade de Máscara Negra e colocou o contrato na cabeça do Cavaleiro das Trevas.

No lançamento do jogo, isso foi muito decepcionante. Por mais que de fato seja uma virada muito bem executada, torna a história do jogo novamente mais uma batalha entre o Cruzado Encapuzado e o Príncipe Palhaço do Crime. Não era nenhuma surpresa que o Coringa iria aparecer no jogo, vide que ele estava em vários materiais de divulgação e nos trailers, mas torná-lo a principal ameaça de novo enfraquece a história do jogo, pelo menos ao meu ver. No fim das contas, o título 'Origins' se refere ao momento em que Batman e Coringa se encontram pela primeira vez.

O fato de Batman se recusar a deixar o Coringa morrer, faz com que o palhaço, assim que é mandado para a prisão Blackgate, e tem o primeiro contato com a Dra. Harleen Quinzel, reflita sobre toda a sua vida, como se todos os erros e fracassos dele o levassem a esse momento. De uma forma muito hilária diga-se de passagem, onde ele faz declarações para o Cruzado Encapuzado, como se fossem direcionadas à doutora.

Enquanto investiga o paradeiro de Bane, ele encontra uma sala com informações sobre o Batman e Bruce, mostrando que ele sabe quem é a pessoa por trás do capuz, mas antes que possa retornar para casa, o Vagalume provoca um atentado na ponte. Depois de pegar o Vagalume, Batman consegue retornar a Batcaverna, apenas para encontrá-la destruída e Alfred ferido. Nesse ponto, Batman enfrentou 8 assassinos e o Coringa, mas ainda assim se sente incapaz de acabar com o crime de Gotham depois do que aconteceu com a batcaverna e com o mordomo dele. Mas através do incentivo de Alfred, que reconhece a necessidade do Batman para Gotham, ele recupera a vontade necessária, e vai terminar esse longo feriado.

O Coringa provoca uma rebelião na prisão Blackgate para atrair o Batman. Novamente fazendo uma parceria com Bane, e ligando um carregador aos batimentos cardíacos dele que irão carregar uma cadeira elétrica, fazendo com que ou O Coringa ou o Bane morram pelas mãos do Batman.

Mesmo sendo bastante clichê, o jeito de como esse primeiro contato é mostrado é muito bem feito. A química entre os dois personagens funciona, e é diferente do jeito apresentado em Arkham Asylum e Arkham City.

Chefe: Bane (2ª batalha)

Essa batalha funciona do mesmo jeito que a primeira: esquive das investidas de Bane, atordoe o vilão três vezes em sequência para executar uma surra, e com o golpe especial primeiro corte os cabos de alimentação do TN-1. A diferença é que mais inimigos estarão presentes a partir do primeiro ataque.

O problema é o carregador de batimentos, que leva Batman a realizar uma parada cardíaca forçada em Bane. Mas mesmo assim o Cruzado Encapuzado faz um esforço para reanimá-lo. E é bem sucedido. Mas o problema é que Bane está entupido de TN-1, então quando ele desperta arremessa o morcego para a ala reservada, e dá início a terceira e última batalha.

Chefe Final: Bane (3ª batalha)

Bane agora com proporções físicas sobre humanas caça Batman entre as celas de isolamento. Batman não pode ser visto, do contrário o vilão irá causar danos absurdos. Para isso o herói tem à disposição grades de chão, tampas de ventilação e alguns extintores de incêndio para criar distrações. É possível também usar granadas de cola para atrasar as investidas de Bane. Para derrubá-lo é preciso usar golpes furtivos: vindos das grades ou das tampas. Se pego por trás, Batman pode atirar Bane nas portas de alta voltagem das celas, permitindo causar uma surra e tirar muito dano do chefe.

A batalha é tensa porque Bane pode matar com poucos acertos, e remover grades de chão e tampas, limitando as possibilidades de ataque, e é candidata a uma das melhores batalhas da série. O único lado negativo é que as opções de abate são limitadas.

A conclusão também é muito boa: depois de ataques sucessivos, Bane desmaia, só para pegar o morcego de surpresa e atravessá-lo em uma parede, partindo para cima do herói, Batman liga a garra remota aos braços fera, fazendo com que ele tome uma descarga elétrica poderosa. E por algum motivo ele não morreu de novo.

Final

Com Bane derrotado, Batman vai atrás do Coringa, que foge para a capela da prisão, ostentando uma alegria porque Batman matou Bane, só para o herói revelar que o vilão continua vivo, o que arranca o sorriso do palhaço. Então o Coringa tenta fazer o morcego matá-lo, mas Batman resiste a tentação e põe o palhaço para dormir. O Coringa é preso e colocado sob a supervisão da Dra. Quinzel. O monólogo final é com Gordon, onde ele reconhece a importância de Batman, e que graças a ele esperança foi trazida para uma cidade mergulhada nas trevas.

Secundárias (Os Mais Procurados)

Casos Abertos

A partir de certo momento, casos de incidentes em Gotham serão abertos. A maioria deles requer que Batman investigue a cena do crime e depois apanhe o responsável. Cada caso possui a sua própria história, mas todas elas envolvem personagens figurantes, por assim

dizer, sem nenhuma figura carimbada do universo do Cavaleiro das Trevas. Mas apesar de simples, as histórias são minimamente interessantes.

Desafios do Enigma

O Máscara Negra contratou uma figura misteriosa para gerar interferência através de torres espalhadas pela cidade. Quando Batman consegue invadir uma delas, o responsável aparece. Essa figura é o Enigma, o vilão que no futuro se tornará o Charada. Ele fica em seu esconderijo, mas que está protegido por retransmissores espalhados por Gotham, e para ser invadido, Batman precisa destruir esses retransmissores e decodificar pacotes contendo dados de extorsão de algumas figuras da cidade que o Enigma pretende liberar para o público na noite de Natal.

Os pacotes de extorsão funcionam da mesma forma que os troféus do Charada dos jogos anteriores, mas esteticamente diferentes até porque o pseudônimo do vilão ainda não existe. Não existem charadas, nem figuras de interrogação para serem alinhadas nem desafios de ações para serem realizadas, apenas os retransmissores e os pacotes. Cada distrito possui 10 retransmissores e 10 pacotes de extorsão ao ar livre, já as construções interiores variam o número de pacotes depende do tamanho, no final fica um total de 200 pacotes espalhados por Gotham. A lógica de obtê-los é a mesma de Arkham City, sem muitas diferenças além do uso da garra remota de das luvas de choque.

Uma vez que todos eles estejam destruídos e coletados, Batman consegue acesso ao quarto trancado do esconderijo, onde lá ele encontra um ícone dos jogos.

Anarquia

Depois de deixar o Final Offer, o Anarquia transmite para a cidade a mensagem de que ele irá explodir a fonte da corrupção de Gotham, assim a cidade estará segura ao nascer do sol. Para saber onde essas bombas estão localizadas, Batman deve falar com três capangas dele, revelando que as bombas irão explodir minutos depois da conversa. Batman precisa correr rápido para encontrar o local das bombas, enfrentar os capangas que estão vigiando e depois destruí-las. Essa parte da missão só é um desafio se o jogador não mestrar a arte de planar pelos cenários, de resto é bem tranquilo, porque tem tempo de sobra para enfrentar os capangas e desarmar as bombas.

Depois de desarmar as três bombas, o Anarquia convida Batman para enfrentá-lo no Tribunal. São duas hordas, uma normal, a segunda com o Anarquia jogando coquetéis molotov do topo. Com as duas hordas, ele desce equipado com um bastão de choque. Ele pode parecer difícil porque é imune a nocaute instantâneo e quebra de armas, mas basta eliminar todos os capangas dele antes para perder em pouco tempo.

Derrotando ele, Batman descobre que o Anarquia é apenas um adolescente, que tem um objetivo digno, mas que colocou a vida de pessoas inocentes em risco.

Ainda espalhadas pela cidades existem as marcas do Anarquia, que quando analisadas dão pontos de experiência extras, mas que não são necessárias para o cumprimento da missão.

Pinguim

Depois de se encontrarem na delegacia, Barbara Gordon passa a localização dos depósitos de armas do Pinguim, seis no total. Alguns estão simplesmente escondidos, outros estão sendo vigiados por capangas, simples e armados. É bem direto ao ponto, basta eliminá-los caso hajam e usar o Anulador nas caixas. E ao final, Barbara se dispõe a ser ajudante do Batman, o que é triste porque quem jogou os jogos anteriores já sabe qual resposta vai dar e os eventos que vem a seguir.

Pistoleiro

Batman atende um pedido de socorro, e é surpreendido por um helicóptero da SWAT, mas que logo em seguida é abatido por causas desconhecidas. Examinando a cena do crime, Batman descobre que o responsável é o Pistoleiro, que o convida para ir ao Royal Hotel, onde lá está mantendo um refém.

A batalha contra ele é furtiva, onde ele está acompanhado de homens armados e se eles forem abatidos, novos surgiram no lugar deles. O Pistoleiro precisa sofrer cinco ataques furtivos, que felizmente podem ser repetidos, mas quando ele receber 4 ataques, ele usará o refém como escudo. A sorte é que se pegá-lo antes que um inimigo te veja, os capangas restantes irão bater em retirada.

Chapeleiro Maluco

Em meio a história principal, um grupo de capangas vestindo uma máscara de coelho convida Batman a ir até o Chapeleiro Maluco e a "Alice". Após enfrentar uma horda, ao confrontar o Chapeleiro, Batman é levado para o Mundo das Maravilhas, o que é um cenário muito interessante, com um visual surreal que remete um pouco aos pesadelos de Arkham Asylum. Ainda possui um quebra cabeça, que não é o mais difícil do mundo, mas é bom para dar um ritmo diferente à missão.

A conclusão é um pouco triste, com Batman se libertando do transe do Chapeleiro Maluco, mas com a garota raptada em choque.

Pássaro

A polícia relata o conflito entre a gangue do Pinguim com a gangue do Bane, envolvendo possivelmente o tráfico de armas químicas. Ao interromper dois conflitos entre esses dois grupos, Batman não localiza os caixotes dos produtos, mas ao analisar um traço do composto, consegue identificar que as cargas foram levadas para uma boate chamada My Alibi. Na boate ele conhece o Pássaro, o tenente e segundo em comando do Bane, que o desafia para uma briga. O Pássaro não tem nada especial, nenhum golpe próprio, nenhuma tática própria, nenhuma imunidade, é basicamente um capanga normal com uma barra de vida. Ao derrotá-lo, ele revela que as cargas já partiram para o Bane, e que ele as usará contra o morcego.

É uma secundária simples, sem muita história ou desenrolar complexo, mas que pode ajudar o jogador a conseguir alguns pontos de experiência.

Shiva

Ao inspecionar um carrinho de bebê, Batman é confrontado por Lady Shiva, que elabora um teste para o herói. Ela faz ele resgatar um policial corrupto, e a investigar o assassinato de outro policial, que o leva até a Torre Wonder, e começa batalha contra o Batman. Ela é acompanhada de algumas ninjas. Tal qual os artistas marciais, ela ataca 2 vezes seguidas, mas é imune a contusões de capa, por consequência não pode ser surrada. Ela irá desviar de aparelhos, exceto a bat-garra.

Na metade da vida, Shiva vai sacar uma espada e artistas marciais irão aparecer. Agora ela não irá mais realizar ataques semelhantes aos artistas, mas irá ter os golpes das ninjas e se torna imune a bat-garra.

Quando a vida dela se esgota, ela encerra a briga e reconhece os talentos do herói, mencionando um certo 'Mestre', e deixa Gotham. Alguns podem pensar que essa conclusão é decepcionante, já que ela não é presa ou mesmo derrotada, de certa forma, mas essa missão traz uma conclusão diferente se comparada com as outras missões dos Mais Procurados.

Máscara Negra

Depois de tirar o Máscara Negra do cativeiro do Coringa, Batman consegue acesso aos estoques de drogas do vilão. Funciona do mesmo jeito que a secundária do Bane em Arkham City: existem 7 estoques espalhados por Gotham, que para destruí-los basta borrifar gel explosivo. depois de destruir 6 estoques, o último aparece na Catedral de Gotham, cercado por inimigos armados. Derrotando os capangas e explodindo o último estoque, Roman Sionis aparece com alguns membros da gangue dele, tirando satisfação com o Batman. O Máscara Negra não tem nada demais, é um inimigo normal, só que com um pouco mais de vida, mas nada que uma boa surrada não resolva.

Fugitivos de Black Gate

Uma vez que todas as secundárias anteriores estejam concluídas, Gordon passa por rádio a localização de alguns internos de Black Gate que fugiram para a cidade. São 20 ao todos, e além de ficarem marcados no mapa é fácil de identificá-los porque eles usam os trajes laranjas de presidiários. É bem direto, todos eles estão em meio a um grupo de outros capangas, derrote todos e mande o fugitivo sentar no colo do Morfeus.

O triste dessa secundária é que ela só é liberada depois que todas as outras secundárias sejam concluídas e ela não tem nada demais. Nem mesmo o diálogo entre o Gordon e o Batman no final dela é interessante.

Cyrus Pinkney

Ainda como um evento não registrado, existe o mistério de Cyrus Pinkney, o arquiteto conhecido de Gotham que teve uma morte misteriosa. Como o mistério está sem solução, resolvê-lo daria a Batman uma certa credibilidade. É preciso escanear placas espalhadas pela cidade que só podem ser encontradas com o uso da visão de detetive. O interessante é que a localização de cada placa não fica marcada no mapa, o que torna necessário

explorar a cidade em várias partes para desvendar o mistério de Cyrus Pinkney, dando um excelente caso de investigação.

Eu me deparei com essa “missão” enquanto fazia a secundária da Shiva, e pessoalmente não lembrava dela nem quando eu comprei o jogo no lançamento, nem quando joguei em 2019. Bizarro como só tomei conhecimento desse conteúdo 10 anos depois.

Modos Extras

Retornando de City volta o **novo jogo+**, onde a história é reiniciada, mas com todas as melhorias adquiridas no jogo principal.

Além do novo jogo+, tem o modo **Eu Sou A Noite**, que funciona exatamente igual ao novo jogo+, a diferença é que esse modo tem morte permanente. Se o jogador morrer em qualquer momento do jogo, ele volta desde o começo. Mas é fácil contornar essa limitação, basta pausar no momento exato da morte e sair do jogo, um hack muito útil para quem quiser completar esse modo. É nesse modo também que o jogador pode completar os desafios do cavaleiro das trevas caso ele tenha perdido as oportunidades dadas no jogo principal e no novo jogo+.

Origins trouxe para a série um **modo multiplayer**, que consistia em colocar em um cenário assimétrico 3 capangas do Bane contra 2 do Coringa, junto com Batman e Robin que trabalham juntos contra as duas facções. Infelizmente eu não posso dar mais detalhes porque em 2016 os servidores foram encerrados, e mesmo com um patch na versão pc que retorna o modo é muito difícil encontrar 8 jogadores simultaneamente.

Mapas de desafio

Origins traz de volta os mapas de desafio, os de combate e os de predador, as campanhas de desafios que misturam as duas categorias. No geral, os desafios são tranquilos e mais fáceis se comparados com os jogos anteriores, mas talvez o fato dos mapas serem maiores ajude na execução dos nocautes.

Uma coisa bem prática é que quando completados eles dão pontos de experiência para Batman na campanha principal, então é bom sempre antes de prosseguir na história realizar um ou outro desafio, mesmo que não consiga todas as medalhas.

Conteúdo extra (DLC)

Trajes

Tal qual Arkham City, Arkham Origins teve trajes alternativos, mas ao invés de um único pacote, tiveram dois: um chamado **Infinitas Terras** e o outro chamado de **Novo Milênio**. Com um total de 10 trajes nesses dois pacotes juntos, mais dois trajes exclusivos do Passe de Temporada, dois trajes que podem ser desbloqueados ao completar certas tarefas no jogo, e mais dois trajes que podem ser liberados ao usar certos recursos oficiais externos, existe um total de 16 trajes alternativos para serem usados em todas as versões. Mesmo que seja uma quantidade maior que a quantidade de Arkham City (que tinha um total de 8 trajes), quantidade não implica em qualidade. Porque os trajes do jogo anterior eram bem diferentes entre si e bem diferentes se comparados com o traje padrão. Em Origins, tirando

os trajes **DC Um Milhão** e **A Noite Mais Densa**, todos os outros trajes têm o mesmo rosto do Batman padrão. Outra coisa é que alguns trajes possuem a capa defeituosa, porque quando planando com elas, eles não tem a capa tão comprida quanto o traje padrão, tornando possível ver os braços do herói esticados e sem nada.

Exterminador

Como bônus de pré-venda, o Exterminador aparece como personagem jogável nos mapas de desafios. Ele compartilha alguns aparelhos com Batman, como a **garra remota**; um **arpéu** que age da mesma forma que a bat-garra; um **bastão** que atira esferas com um efeito igual ao batarangue; e uma **granada atordoante** que age do mesmo jeito que a bomba de fumaça. Em aparelhos únicos, o Exterminador possui o **Projétil Neural**, que funciona exatamente igual a Granada Adesiva do Robin em Arkham City, e as **Minas Remotas**, que são capazes de derrubar capangas armados se encostarem no raio de detonação delas.

Jogar com o Exterminador é divertido, mas o problema é que a abordagem dele é igual à do Batman, ou seja: não letal. Um jeito que é razoável de ver o personagem utilizando, mas não é o *modus operandi* pelo qual ele é conhecido.

Iniciação

O passe de temporada inclui o conjunto Iniciação, que traz 5 mapas novos, três de combate e dois de predador. Além desses mapas, o jogo trouxe uma **versão ninja** de Bruce Wayne, com dois trajes para serem escolhidos. Bruce tem acesso aos **Shurikens**, que funcionam exatamente como os batarangues; às **Bombas Kujiku**, que em predador quando usadas permitem que Bruce corra sem fazer barulho, e em combate permite executar o multi nocaute no chão; ao **Gancho de Arpéu**, que é igual ao arpéu do Robin em Arkham City; aos **Estrepes**, iguais aos da Mulher Gato em Arkham City; e à **Bomba de Fumaça**. Por ter menos recursos, jogar com essa versão é um desafio para quem se acostumou com Batman ou o Exterminador.

Se jogar a campanha de desafios da Iniciação com Bruce Wayne, algumas cenas mostram o treinamento dele com o Kirigi e Lady Shiva.

Passe de Temporada

O Passe de Temporada inclui todos os conteúdos extras anteriores, além de dar dois mapas (um de predador e um de combate) como bônus. Mas por algum motivo desconhecido e bizarro, a Warner lançou um pacote chamado Desafio do Máscara Negra, contendo apenas um mapa de predador e de combate, e que não foi incluído no Passe de Temporada. E não é como se fossem os mapas mais incríveis do jogo, inclusive esses cenários são segmentos do modo história.

Pacote Queda do Morcego (PS3)

Para o Playstation 3, como conteúdo exclusivo saiu o pacote Queda do Morcego, que trouxe dois trajes únicos, três mapas de combate e dois mapas de predador. Os mapas de combate são únicos, até porque o cenário não interfere no jogo, mas os mapas de predador

são idênticos a dois mapas de Arkham City, só que com uma aparência diferente, mas as plataformas, as oportunidades de abate e os itens estão alocados nas mesmas posições. É aquilo: exclusivo não implica em inédito.

Cold, Cold Heart

O último conteúdo extra foi a expansão **Cold, Cold Heart**, que conta uma releitura do episódio da série animada Coração de Gelo, onde Frio ataca o executivo da Gothcorp Ferris Boyle, e Batman deve detê-lo. A expansão traz o traje de Ambientes Extremos, que tem uma aparência bem intimidadora, mas que não pode ser usada nos mapas de desafio. O traje também permite aquecer batarangues e derrubar estalactites de gelo no cenário e possui uma carga térmica que funciona da mesma maneira que as luvas de choque.

Dentro da expansão tem duas secundárias: uma é de **descongelar vítimas** do Senhor Frio espalhadas pela cidade e pelo prédio da Gothcorp. soltá-los dará a melhoria de (insira aqui). A outra é impedir os **ataques dos fãs do Anarquia**. Eles atacam quatro vezes, com a última sendo liberada depois que as três primeiras são resolvidas.

Em meio a cruzada, ele descobre o incidente trágico que transformou Victor Fries, o envolvimento de Boyle e também a existência de Nora Fries. Batman vai atrás de justiça, mas não pode permitir que inocentes se machuquem e que Frio mate Boyle, e assim começa a batalha de chefe.

Chefe: Sr. Frio

Antes de poder enfrentá-lo, Batman precisa enfrentar algumas hordas de inimigos armados e superaquecer três reservatórios de líquidos, com o Sr. Frio observando de cima e atirando raio congelante em Batman se encontrado. É trabalhoso apenas se a horda não for eliminada primeiro, e superaquecer o reservatório é demorado e se interrompido deve começar do zero, o que pode frustrar alguns jogadores.

Uma vez que os três reservatórios sejam destruídos, o Sr. Frio parte para a briga, também acompanhado de uma horda. Semelhante à batalha contra ele em Arkham City, é uma batalha furtiva, mas que permite usar diferentes tipos de golpes nocauteadores mais de uma vez, com exceção do nocaute silencioso. Também é mais tranquilo se a horda for abatida primeiro, e ela só se recupera a cada golpe executado. Tende a ser um pouco mais frustrante do que a batalha em Arkham City, mas mesmo com a horda ela é mais fácil por conta da possibilidade de repetição dos ataques contra o chefe.

Conclusão

Como pode ver, Origins acertou e errou ao mesmo tempo. Acertou porque conseguiu trazer uma experiência satisfatória; uma boa história que, ainda que um pouco previsível, conseguiu mostrar uma série de conflitos com o recém criado Cavaleiro das Trevas; expandiu muito bem os momentos de detetive; trouxe um mundo maior porém não tão polido, e com uma ponte que serve de funil de acesso entre as duas partes principais do mapa, mas que dá a sensação de patrulhar Gotham City; trouxe boas batalhas contra algumas figuras conhecidas e outras nem tanto familiares; com um elenco de voz parcialmente novo que entrega o mesmo nível de qualidade que os veteranos dos jogos

anteriores conseguiram, e uma dublagem com um elenco que já combinava com os personagens em outros trabalhos.

Por outro lado, não foi além da qualidade técnica dos seus antecessores, replicou o que Arkham City fez com algumas remoções, alterações e uma ou outra adição; tem uma progressão das habilidades bem confusa e atrapalhada; um modo multiplayer com vários problemas de pareamento de jogadores; sem falar nos vários problemas técnicos que podem comprometer a experiência do jogo.

Por não ter sido influente ou tão bem feito quanto os dois jogos anteriores, Origins ficou com o estigma de ser um jogo ruim, ou dispensável, o que não é verdade. Também não ajudou o fato do jogo ser lançado poucas semanas antes na então nova geração de consoles, e não ter sido remasterizado para ela além da retrocompatibilidade da versão Xbox 360 com o Xbox One.

WB Montreal, muito provavelmente por não ter feito um jogo próprio antes, se apoiou muito no excelente esqueleto construído para Arkham City, e depois de terminar Gotham Knights, ciente de que algumas coisas continuam as mesmas, é bom ver que o estúdio encontrou o seu próprio estilo. E não muito tempo depois, a Rocksteady lançaria a sua própria continuação